

# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME* TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK MUJAHIDIN PONTIANAK**

**Zurniasti, Aloysius Mering, Halida**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak

Email : zurniastisopian5@gmail.com

## ***Abstract***

*The research was distributed by the learning model is an important factor affect in growth in the learning process. One of them is creativity. Researcher conducted observations on A group of TK Mujahidin 1, researcher saw a childrens creative, but on the other hand there are also children who are less creative, despite being given the same learning model of treatment. Therefore, Researcher want to see if the model beyond learning centers and circle time applied by the effect on children's creativity before using the model of learning Beyond Centers and Circle Time, after three months and after six months. Based on the analysis of data obtained FO of 748.788 and Ftable to test the two parties on the significance level  $\alpha = 5\%$  and  $df = 2$  numerator denominator = 333, with interpolation done after obtained Ftable of 3.02. Thus,  $FO > Ftable$ , then the zero hypothesis was rejected. That is, there is a learning model of influence Beyond Centers and Circle Time against A group of children creativity Mujahidin 1 South Pontianak. The conclusion is a model of learning Beyond Centers and Circle Time effect significantly to children creativity.*

***Keywords: Model Of Learning Beyond Centers And Circle Time, Creativity***

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau gambaran dalam kegiatan pembelajaran, model diartikan sebagai suatu pola atau gambaran yang menjelaskan tentang berbagai bentuk, pandangan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran. Menurut Trianto (2010:53) mengemukakan, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Selain itu model pembelajaran merupakan suatu rancangan untuk menggambarkan rincian dan penciptaan lingkungan yang menjadikan anak untuk berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan/ perkembangan pada diri

anak. Masitoh, (dalam Siti Aisyah, 2008:1.3) mengemukakan bahwa, “Kegiatan belajar di TK menggunakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, selain itu pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia TK adalah suatu kegiatan yang konkret dengan pendekatan yang berorientasi bermain. Diana Mutiah (2010:120) “Ada beberapa model pembelajaran yang di laksanakan di Taman Kanak-kanak/Raudlatul Athfal, diantaranya adalah Model Pembelajaran Berdasarkan Sudut-sudut Kegiatan, Model Pembelajaran Area, dan Model Pembelajaran Berdasarkan Sentra. Model-model pembelajaran tersebut pada umumnya menggunakan langkah-langkah yang relatif sama dalam sehari, yaitu; kegiatan awal,

kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir/penutup. Sedangkan menurut Yuliani Nurani (2009:216) menyatakan bahwa terdapat berbagai model pembelajaran anak usia dini yang dapat dipilih sesuai dengan situasi dan kondisi yang berbeda, yaitu: model kelas berpusat pada anak, model keterampilan hidup, model *Beyond Centers and Circle Time*, model bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak, dan model stimulasi OED (Observasi, Eksplorasi dan Dikembangkan)". Satu diantara model pembelajaran yang dianjurkan dalam proses pembelajaran di kelas adalah *Beyond Centers and Circle Time*. Menurut Dr. Pamela C. Helps dalam buku *Beyond Centers and Circle Time Curriculum Pre-K Theme Series* (2007:1): "*the research and theory that has guided the BCCT curriculum, used at the Creative Pre School (Located in Tallahassee, Florida) for over 35 years, provides children with emergent literacy experiences within well planned and implemented play opportunities that use cooking, dramatic play, fluid and structured construction, and fine and gross motor opportunities to meet the individual and cultural needs of each child while providing him opportunities to develop skills and knowledge in all domains*". Menurut Imron Arifin (2009:22): "Model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* atau pendekatan sentra dan lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran. Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada anak. Prinsip dasarnya berorientasi pada kebutuhan anak, kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, merangsang munculnya kreativitas dan inovasi, menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, mengembangkan kecakapan hidup (*life skills*), menggunakan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar, dilakukan secara bertahap dan mengacu pada prinsip

perkembangan anak, dan mencakup semua aspek perkembangan anak.

Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) sudah diterapkan di lembaga-lembaga pra-sekolah tertentu. Contohnya di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan, sejak tahun 2008. Dari hasil wawancara, menurut Enny Purnama (guru TK Mujahidin 1, di sentra seni dan kreativitas: Senin, 15 November 2016, pukul 11.45 WIB), sistem model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* merupakan model pembelajaran yang sangat baik diterapkan di pendidikan anak usia dini khususnya, karena model pembelajaran ini disesuaikan dengan apa yang sering dialami anak atau yang ada di sekitar lingkungan anak serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga berpengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, khususnya kreativitas anak karena anak diberi kebebasan dalam belajar, berkreasi, dan bereksplorasi serta menganalisis masalah untuk memecahkannya dengan cara yang baru dan unik. Namun, pada kenyataannya anak perlu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pembelajaran, mengingat anak kelompok A baru memasuki proses pembelajaran pra-sekolah tiga bulan terakhir, sehingga perkembangan anak belum sepenuhnya berkembang.

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu hal yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah. Menurut Ahmad Susanto (2012:112) "Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya". Menurut Santrock (2011:265) "*Creativity is the ability to think about something in novel and unusual ways and come up with unique, good solutions to problem*". Kreativitas merupakan kemampuan untuk berfikir dan memecahkan berbagai

macam permasalahan. Sedangkan menurut Hurlock (2011:4) “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya belum dikenal pembuatnya, ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran”.

Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya dan memperinci. Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang dapat merangsang kreativitas anak. Anak yang aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah berpotensi menjadi seseorang yang mandiri dan sukses dikemudian hari. Anak yang aktif cenderung mampu memfokuskan perhatian dengan baik dan biasanya lebih kreatif dalam menciptakan permainan baru. Sejalan dengan hal tersebut anak yang kreatif juga cenderung mempunyai kemampuan mencari solusi dan gagasan dalam menyelesaikan masalah dengan baik. Namun pada kenyataannya tidak semua anak memiliki kemampuan untuk berpikir secara aktif dan kreatif. Oleh karena itu, kreativitas merupakan hal penting agar anak mandiri dalam memecahkan masalahnya dan menjadi salah satu kemampuan bertahan hidup (survival) yang nantinya mempengaruhi kesuksesan anak di kemudian hari, sehingga penting mengasah kreativitas anak sedari dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan PPL

(Program Pengalaman Lapangan) diperoleh informasi bahwa di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan telah menyelenggarakan pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* dengan menggunakan enam sentra di kelompok B yaitu: sentra seni dan kreativitas, sentra persiapan, sentra balok, sentra bermain peran, sentra bahan alam dan sentra ibadah serta empat sentra di kelompok A yaitu: sentra bahan alam, sentra seni dan kreativitas, sentra persiapan dan sentra ibadah. Pembelajaran di sentra-sentra tersebut dilaksanakan dengan cara bergantian setiap harinya di setiap kelas. Model pembelajaran tersebut dirancang untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui kegiatan main yang terarah, serta menciptakan *setting* pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalamannya sendiri untuk memecahkan masalah secara kreatif. Di TK tersebut, peneliti melihat dan mengamati pelaksanaan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* dan kreativitas anak dalam pembelajaran. Pada anak kelompok A di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan, terdapat empat kelas yang terdiri dari 112 anak dengan karakteristik dan keunikan yang berbeda-beda. Dalam satu kelas rata-rata terdiri dari 28 anak, dari jumlah keseluruhan anak dalam satu kelas terdapat kurang lebih 40% anak yang kreatif dalam proses pembelajaran. Namun, juga terdapat sebagian anak yang tergolong kurang kreatif. Model pembelajaran yang baik tentu akan menghasilkan anak yang kreatif, akan tetapi disisi lain juga terdapat anak yang kurang kreatif meski diberi perlakuan model pembelajaran yang sama. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengaruh model *Beyond Centers and Circle Time* terhadap kreativitas anak usia dini di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan dengan judul penelitian pengaruh model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* terhadap kreativitas anak kelompok A di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan.

## METODE PENELITIAN

Sugiyono (2013:3) mengemukakan bahwa “Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan adalah survey, adapun jenis penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif bersifat *ex post facto*. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 112 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

### 1. Teknik Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapi dengan format atau pedoman observasi sebagai instrumen. Format yang disusun berupa item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengamati secara langsung dan mencatat tentang situasi yang ada antara lain : pelaksanaan model pembelajaran *Beyond Centres and Circle Time* pada sentra seni dan kreativitas dan kreativitas anak kelompok A di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan.

### 2. Interview/ Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait yaitu guru di sentra seni dan kreativitas dan kepala sekolah.

### 3. Penggunaan metode dokumentasi

Digunakan dalam keseluruhan proses penelitian dengan cara memanfaatkan berbagai macam buku, foto dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan penelitian.

Untuk mempermudah mendapatkan data yang diperlukan untuk membahas penelitian yang dilakukan, maka peneliti menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai dengan teknik pengumpulan data yang

digunakan. Berdasarkan teknik pengumpulan data di atas, maka alat pengumpul data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### a. Skala Penilaian

Skala penilaian digunakan untuk membantu peneliti melakukan pengamatan secara langsung dalam mengamati pengaruh antara model pembelajaran *Beyond Centres And Circles Time* terhadap kreativitas anak kelompok A di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan. Skala penilaian yang digunakan yaitu Skala *Likert* yang berupa:

- 1) Skala Penilaian Pelaksanaan Model Pembelajaran *Beyond Centres And Circles Time*
- 2) Skala Penilaian Kreativitas anak sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan
- 3) Skala Penilaian Kreativitas anak setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan
- 4) Skala Penilaian kreativitas anak setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan peneliti selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan cara pengambilan foto kegiatan penelitian. Dokumentasi ini dilakukan agar peneliti memperoleh gambaran mengenai latar penelitian sehingga dapat membantu peneliti dalam mendeskripsikan hasilnya.

#### c. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara merupakan alat pengumpul data dimana peneliti membuat daftar pertanyaan yang ditujukan kepada guru dan kepala sekolah di TK Mujahidin I Pontianak Selatan, yang mana hasil wawancara ini akan

menjadi data pelengkap yang diperoleh dari penelitian yang akan dilakukan.

Sedangkan teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis deskriptif dan statistik dengan melihat rata-rata dan uji Anova satu jalur. Menurut Subana (2000: 182) “Analisis perbedaan terhadap tiga perlakuan atau lebih dengan memakai ANAVA perlu menerapkan serangkaian langkah pengujian yang mengawali ANAVA.

## HASIL ANALISIS DATA

Sampel pada penelitian ini terdiri dari empat kelas, yakni 112 anak. Peneliti ingin melihat apakah model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* yang diterapkan oleh TK tersebut berpengaruh terhadap kreativitas

anak dengan melihat ada atau tidaknya perbedaan nilai kreativitas anak sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, sesudah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, dan setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran skala penilaian kreativitas anak. Hasil penilaian kreativitas anak sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, sesudah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, dan setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* secara ringkas dapat di lihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Data Nilai Kreativitas Anak Sebelum, Setelah Tiga Bulan dan Setelah Enam Bulan Menggunakan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time***

Skor	Nilai Kreativitas Anak		
	Sebelum	Setelah Tiga Bulan	Setelah Enam Bulan
Total	3275	4924	7674
$\bar{x}$	29	44	69
SD	5,28	8,78	8,75

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa, skor total kreativitas anak kelompok A di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan pada saat sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* berjumlah 3275, dan saat setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* berjumlah 4924, serta setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* berjumlah 7674. Rata-rata kreativitas yang diperoleh pada saat sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* berjumlah 29, pada saat setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* berjumlah 44, dan pada saat setelah enam

bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* berjumlah 69. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas anak dari setelah dilakukan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*.

Berikut ini merupakan bentuk diagram batang berdasarkan data hasil penilaian kreativitas anak sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, dan setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*.



**Grafik 1: Skor Rata-Rata Nilai Kreativitas Anak Sebelum, Setelah Tiga Bulan, dan Setelah Enam Bulan Menggunakan Model Pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time*.**

Berdasarkan Grafik 1 menunjukkan terjadinya peningkatan kreativitas anak sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, dan setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* dilihat dari perbedaan skor rata-rata yang diperoleh. Skor kreativitas anak sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) sebesar 29, kemudian setelah tiga bulan

menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* kreativitas anak menunjukkan adanya peningkatan yaitu skor yang diperoleh sebesar 44, dan setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* berjumlah 69. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas anak dari setelah dilakukan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*.

**Habel 2. Hasil Pengolahan Data Uji Anova**

Skor Jawaban	ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	$F_{hitung}$	Sig.	$F_{tabel}$
<i>Between Groups</i> (a)	89898.042	2	44949.021	748.788	.000	3,02
<i>Within Groups</i> (d)	19989.661	333	60.029			
Total (T)	109887.702	335				

Hasil penilaian kreativitas sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* dan setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kreativitas anak. Hasil perhitungan uji ANOVA diketahui  $F_{hitung}$  sebesar 748.788 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3,02. Dengan demikian,  $F_{hitung} (748.788) > F_{tabel} (3,02)$ , maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak kelompok A sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, dan setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*.. Hal tersebut menunjukkan pula bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* terhadap kreativitas anak kelompok A di TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* terhadap kreativitas anak kelompok A TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan. Kreativitas anak yang dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan pada saat sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* memperoleh nilai rata-rata sebesar 29. Kategori kreativitas berdasarkan hasil penilaian kreativitas anak sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* yaitu kategori mulai berkembang 95 anak dengan persentase 85%, serta kategori belum berkembang 17 anak dengan persentase 15%. Hal tersebut

menunjukkan bahwa tidak ada satu pun anak yang memperoleh kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Pada saat setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 44. Kategori kreativitas berdasarkan hasil penilaian kreativitas anak setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* yaitu kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 18 anak dengan persentase 16%, kategori mulai berkembang sebanyak 94 anak dengan persentase 84%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak, namun sebagian besar kategori mulai berkembang masih lebih dominan diantara yang lainnya saat setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*. Meskipun mengalami peningkatan, akan tetapi hasil yang diperoleh tak jauh berbeda ditunjukkan anak pada saat sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*. Pada saat setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* nilai rata-rata yang diperoleh anak sebesar 69. Kategori kreativitas berdasarkan hasil penilaian kreativitas anak setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* yaitu kategori berkembang sangat baik sebanyak 20 anak, dan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 92 anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada tidak ada satu pun anak yang memperoleh kategori kreativitas belum berkembang dan mulai berkembang. Itu artinya, terjadinya peningkatan nilai rata-rata anak dari sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, dan setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*. Berdasarkan pengujian Anova satu jalur, diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 748,788 dan  $F_{tabel}$  untuk uji dua pihak pada taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$  dan  $dk$  pembilang = 2,  $dk$  penyebut = 333, dengan setelah dilakukan interpolasi diperoleh  $F_{tabel}$

sebesar 3,02. Karena nilai,  $F_{hitung}$  (748,788) >  $F_{tabel}$  (3,02), maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat perbedaan perbedaan yang signifikan terhadap nilai kreativitas anak kelompok A sebelum menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, setelah tiga bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*, dan setelah enam bulan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* terhadap kreativitas anak kelompok A TK Mujahidin 1 Pontianak Selatan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka disarankan pada peneliti lain, dapat melakukan penelitian serupa dengan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* terhadap kreativitas anak, sebaiknya selain mengukur perkembangan kreativitas anak juga dapat mengukur perkembangan lainnya seperti perkembangan nilai agama dan moral (NAM), perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan motorik, dan perkembangan sosial emosional anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Dkk. 2008. **Pembelajaran Terpadu**. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arifin, Imron. 2009. **Kepemimpinan Kepala PAUD Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Sentra Studi Kasus Paud/Kb Unggulan Nasional Anak Saleh Malang**. Yogyakarta: Aditya Media
- Hurlock, Elizabeth B. 1987. **Perkembangan Anak: Jilid 2**. Jakarta: Erlangga
- Mutiah, Diana. 2010. **Psikologi Bermain Anak Usia Dini**. Jakarta: Kencana.
- Phelps, Pamela. 2007. **Beyond Centers and Circle Time Curriculum Pre-K Theme Series**. Florida: Kaplan Financial Ltd
- Santrock, John W. 2009. **Child Development (Twelfth Edition)**. New York. Library of Congress Cataloging-in Publication Data
- Subana. 2000. **Statistik Pendidikan**. Bandung: Pustaka Setia
- Sugiyono. 2014. **Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. **Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak**. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. **Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini**. Jakarta: PT. Indeks
- Trianto. 2010. **Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam KTSP**. Jakarta: Bumi Aksara